

本研究では、独裁者ゲームと最後通告ゲームにおける分配者の動機に着目した van Dijk & Vermunt (2000)の実験（第一実験）を取り上げ、彼らの実験の追試を行うことによって、2つのゲームにおける実験状況の認知と、実際の行動との関連を調べた。彼らの実験手続きを踏襲し、101名の参加者を対象に追試を行ったところ、独裁者ゲームの分配者はゲーム状況を“モラルが試される状況”として認知しやすい一方、最後通告ゲームの参加者は、独裁者ゲームの参加者よりも“競争力が試される状況”として認知しやすいことが事後質問紙において示された。このことは、独裁者ゲームの参加者は平等規範に従って行動する一方、最後通告ゲームの参加者は戦略的な動機に従って行動するという van Dijk & Vermunt (2000)の予測ないし実験結果と概ね合致する結果といえる。ただし本研究においては、実際の行動指標において、最後通告ゲームの分配者が戦略的な動機に従って公正な分配をしているという彼らの実験結果を十分に再現することはできなかった。そのため、追試上の問題点を検討するとともに、彼らの実験結果を再考した。

キーワード 独裁者ゲーム、最後通告ゲーム、状況認知